VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

UMA ACADEMIA EXIGENTE

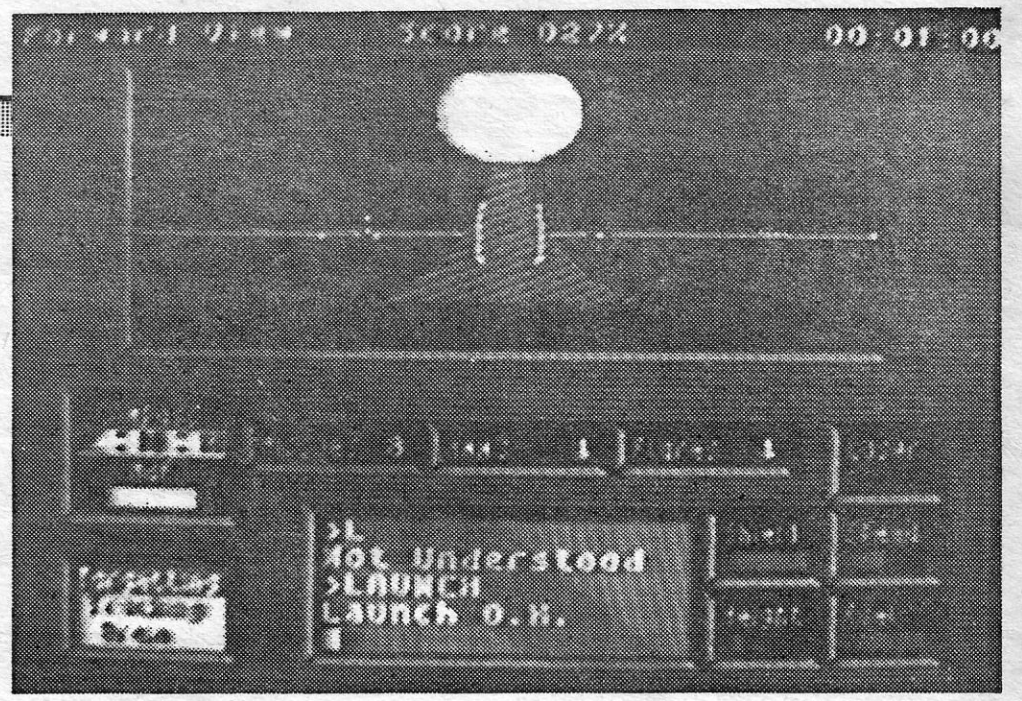
TÍTULO: Academy
MÁQUINA: Spectrum

Muitos leitores se lembrarão de *Tau Ceti*, jogo difícil e de laborioso entendimento, extremamente bem concebido, mas pouco susceptível de agrado, é forçoso reconhecê-lo. Quem gostou de *Tau Ceti* tem agora mais motivos de agrado em *Academy* e quem não viu o primeiro fará bem em experimentar este, para apreciar o que é um óptimo tratamento para um jogo de acção e estratégia.

Deve sublinhar-se que não é um jogo para os que gostam de facilidades, mas sim para aqueles que preferem avançar gradualmente ao longo de uma dura «campanha», até levarem a bom termo as diversas missões de que são incumbidos, usando não só da necessária habilidade e destreza de dedos, mas ainda, e sobretudo, da estratégia bem delineada, conforme as circunstâncias de cada tarefa.

Academy é ainda mais complexo do que *Tau Ceti* e a sua história de suporte vem no seguimento da primeira. Agora, a ameaça imediata sobre *Tau Ceti* está afastada e a *Galcorp* entende que é tempo de formar bons pilotos de naves rápidas (os *skimmers*). A ideia-base é curiosa, porque se trata de uma simulação *dentro* da simulação, ou seja, os pilotos são treinados na Academia por meio de sofisticados simuladores de combate, que reproduzem situações de ataque real. O jogador coloca-se na pele de um desses pilotos e, para conseguir graduar-se na Academia, necessita de completar 20 missões, agrupadas em 5 níveis de 4 — razão porque o jogo é carregado por partes e gravado nos dois lados da cassete, só podendo passar-se para o segundo grupo de missões depois de vencer o primeiro, e assim sucessivamente.

Apesar de diversas páginas de instruções, o jogo explica-se um pouco por si próprio — desde que se conheçam bem as teclas e frases de comando —, e os «menus» de opções são de fácil entendimento. Por exemplo, depois de carregar a primeira parte e aparecer o «menu», tecla-se o nome do piloto e, a seguir, escolhe-se uma entre as quatro missões propostas; seleccionada uma, outro «menu» permite receber informações sobre os objectivos dessa missão, carregar o nível seguinte (esta só é possível se já se atingiu 90 por cento no grupo de 4!), ou voltar ao «menu» principal. Depois disto, é-nos dada uma lista de *skimmers* para escolher, e aqui há que ter em conta que cada um é equipado de maneira diferente, embora os pormenores à primeira vista não sejam muito evidentes, e que uns são mais adequados do que outros para certas missões (note-se que, neste nível, só aqueles que têm nome podem ser escolhidos). Após isso, outro «menu» oferece opções sobre os *skimmers,* dando informações sobre o seu equipamento ou podendo reequipá-los de acordo com as nossas preferências. Também o painel de instrumentos pode ser redesenhado. A título de informação, os *skimmers* podem ter, ou não, o seguinte equipamento: escudos (*shields*), *lasers, scanner* (radar), mísseis, foguetes iluminantes (*flares*), mísseis antimísseis (*Amms*), bombas de retardamento (*delay bombs*), que explodem 10 segundos depois de lançadas, infravermelhos, bússola e piloto automático para o objectivo (*compass/Adf unit*), activador de saltos e portas (*jump/door activador*), o primeiro permitindo usar plataformas de salto nalgumas cidades e colónias, o segundo proporcionando códigos para entrada em hangares), mira automática e indicador de seguimento de radar pelo inimigo (*target/tracking unit*) e instrumentos (*gauges*), além de outros indicados. Note-se que, ao equiparmos um *skimmer,* não podemos exceder os pesos indicados no «menu» respectivo.



Depois de feitas todas as opções, seleccionando *aceitar missão* e «disparando» colocá-nos em acção. Vemos, agora, o painel de instrumentos do *skimmer* e o exterior, e no primeiro uma janela de comunicação com o computador de bordo. Teclar HELP, por exemplo, e todos os comandos serão indicados, o que já de si facilita bastante as coisas. Convém, então, experimentar todos esses comandos escritos, antes de se abalançarem à missão e, quando acharem que estão prontos, teclem LAUNCH, para serem lançados para a superfície do planeta. A partir daí, olho vivo e dedo rápido, além da boa estratégia, porque são muito diversos os inimigos que surgem e, como verão, cada alvo requer armamento próprio. Muitos poderão ser destruídos com os *lasers,* mas outros só são vulneráveis a mísseis, por exemplo. Com uma agravante, é que não se podem transportar muitos mísseis e o comando EQUIP, que permite o reabastecimento, só é efectivo quando o *skimmer* está na doca.

Os gráficos são muito bem executados, rápidos e de óptima animação e todo o jogo se torna aliciante, proporcionando longas horas de «combate» contra os simuladores da *Galcorp.* A *CRL* produziu um dos grandes jogos de acção de 1986 e esperamos que, de facto, vos agrade.

GÉNERO: Acção/estratégia/simulador
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 6 e crescente
CONSELHO: A não perder

AVENTURA FORA DE TEMPO

TÍTULO: Time Trax
MÁQUINA: Spectrum

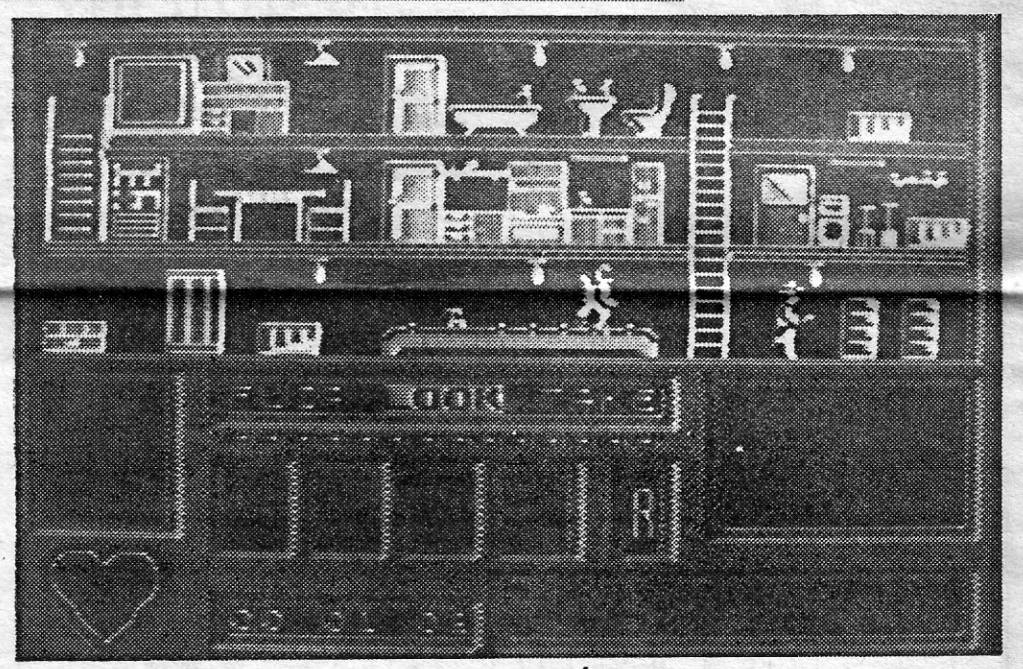
Aparece, de vez em quando, um jogo que parece surgir fora de tempo, e *Time Trax* é um bom exemplo disso, além de ser praticamente impossível de jogar se não conhecermos, ao menos, a história que lhe serve de suporte. Por outro lado, procurou misturar a estratégia com a acção e nem uma nem outra ficaram muito bem servidas.

A história, primeiro: chegou o dia que ninguém deseja, em que as bombas começaram a estoirar por todo o lado, ameaçando destruir o equilíbrio espaço-tempo, além de deixarem o planeta inabitável. A tarefa do personagem que controlamos, portanto, é selar as portas do espaço e do tempo, mas, para o conseguir, tem que apaziguar os oito *Espíritos,* devolvendo-lhes os seus atributos, enquanto procura descobrir qual o encantamento que selará as tais portas...

Confusos? Não deixarão de estar depois de algumas «voltas» no jogo, em que os *sprites* são de tamanho pequeno, movendo-se no meio de *screens* atulhados de objectos. O jogo começa na casa do personagem e ele terá de encontrar, primeiro, uma arma e as respectivas munições, para depois defrontar os «inimigos» que tentam impedir a sua missão (cuidado que as balas esgotam-se e será preciso apanhar mais). Ao mesmo tempo, há que encontrar objectos para agradar aos *Espíritos* e, se formos bem sucedidos, estes fornecem runas, que serão reunidas num determinado padrão. Este padrão pode ser descoberto com o auxílio de manuscritos, que indicam a melhor orientação das runas.

As teclas são definíveis e a personagem movimenta-se nas direcções usuais, além de podermos entrar num modo de opções, que dá acesso ao «menu» da parte inferior do «écran»; aqui, janelas mostram também os objectos de que o personagem dispõe. Para viajar no tempo, o herói da história poderá lançar o encantamento adequado, usando runas, ou tentar encontrar portas que permitem a deslocação.

No conjunto, o jogo acaba por cansar e devemos confessar que desistimos passada uma meia hora. É possível que algum leitor lhe encontre algum atractivo, mas, pela nossa parte, achamos serem bastante reduzidas as suas virtudes.



GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A evitar

SÓ A MAGIA SALVA O DRUIDA

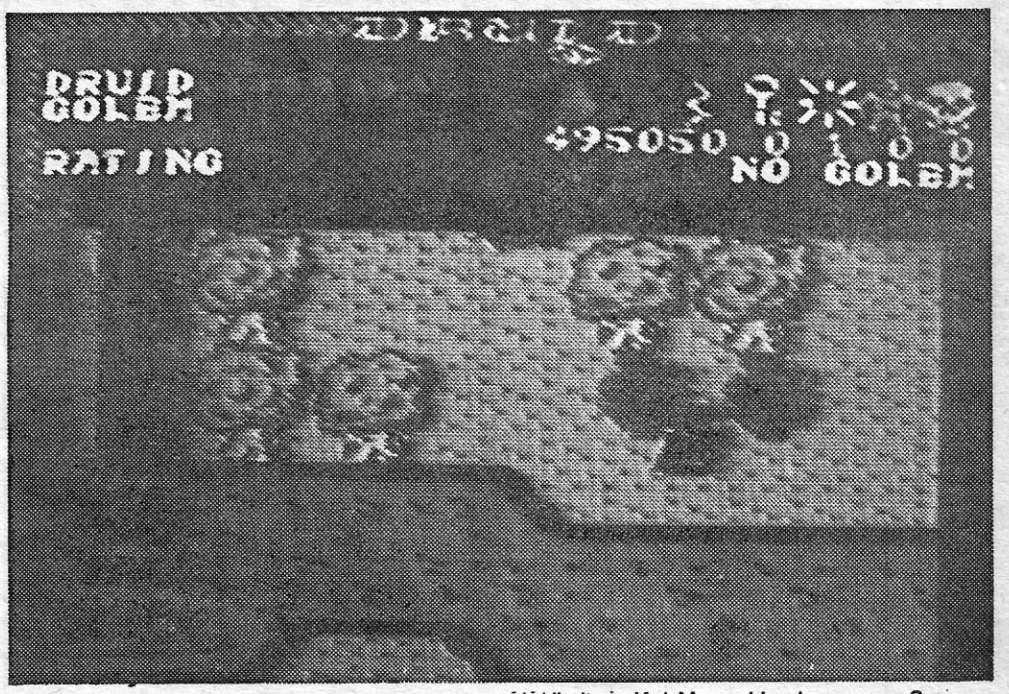
TÍTULO: Druid
MÁQUINA: Spectrum

Druid é mais uma variante do já famoso *Gauntlet,* mas é bom que não nos deixemos iludir por eventuais semelhanças, dado que este programa da *Firebird* tem méritos muito próprios e que nada ficam a dever a outros do mesmo formato. As semelhanças, de resto, quase se resumem à técnica de perspectiva vertical, neste caso muito bem trabalhada, não faltando sequer as sombras dos objectos para dar uma boa sensação de relevo.

A história não terá muito de original e muitos outros jogos apresentam como tema a magia, mas este aproveita-a muito bem e sem dificuldades exageradas. Os *Príncipes das Trevas* reuniram quatro *Caveiras* de enormes poderes maléficos, que colocaram numa torre, planeando a partir daí lançar destruição por todas as terras em volta. Um velho *Druída,* no entanto, empenha-se na tarefa de destruir as *Caveiras* e eliminar o perigo, sendo aquele o personagem que controlamos.

O jogo começa nos campos em volta da torre de oito níveis, em que foram colocadas as *Caveiras,* e o objectivo é penetrar na torre, derrotando os demónios que a defendem, destruir as fontes do mal e escapar. Um enorme labirinto de passagens conduz à torre, mas chegar aí não é tarefa fácil, porque os terrenos estão bem defendidos por demónios. Para os destruir, o *Druída* usará feitiços ao seu dispor, mas levará algum tempo até descobrirmos quais os feitiços mais adequados a cada tipo de demónio. Assim, ele pode usar *Água, Fogo* e *Electricidade,* mas tem ainda outros ao seu alcance, se entretanto os recolheu, e que podem ser usados premindo a tecla respectiva (ver adiante). Assim, a *Chave* abre portas, a *Invisibilidade* esconde-o dos demónios por algum tempo e imobiliza-os, o *Golem* permite chamar um assistente morto-vivo, e o *Caos* destrói todos os demónios num «écran», além de ser o único capaz de destruir as *Caveiras* e de elevar a energia do *Druída,* quando é lançado. A energia pode também ser reforçada se o *Druída* se colocar sobre um dos pentagramas que encontra à volta da torre.

Os feitiços podem ser encontrados nas arcas que aparecem um pouco por todo o lado, mas é preciso algum cuidado na selecção, quando as arcas se abrem. Nota curiosa é o facto de o *Golem* poder ser controlado separadamente, até por um segundo jogador, escolhendo-se essa opção. Podem ser-lhes dadas três ordens (avançar, seguir ou esperar) e a sua presença é bastante útil, dado que destrói os demónios por simples contacto. De notar ainda que o *Golem* tem a sua própria barra de energia, na parte superior do «écran». Nesta aparece ainda, à direita, o inventário dos objectos e/ou feitiços de que o *Druída* dispõe.



Para seleccionar os três feitiços básicos, usa-se a tecla «P» e, depois, «disparar», enquanto a tecla «1» serve para *Chave,* a «2» para *Invisibilidade,* a «3» para *Golem,* a «4» para *Caos*; «A» serve para controlar o *Golem* e «H» e «A» controlam-no separadamente do *joystick*; quanto às restantes, «Z»/«X», esquerda/direita; «K»/«M», subir, descer, e «Space», disparar.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

ABRIMOS a secção, também hoje, com *dicas* enviadas por alguns leitores, sendo de destacar que *The Great Escape* está a causar interesse e dificuldades várias, a avaliar pelas cartas que recebemos sobre este jogo, algumas acompanhadas de mapas.

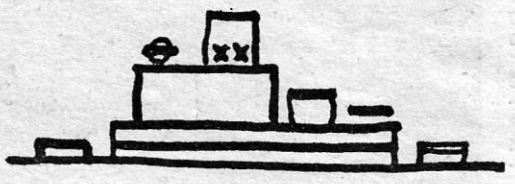
Por exemplo, *João António Rodrigues da Silva,* de Mem Martins, escreve a dizer que o disfarce de soldado alemão é muito útil, porque, ao usá-lo, se tem a possibilidade de explorar melhor o campo. Os soldados normais não reconhecem o prisioneiro, mas o mesmo já não sucede com o comandante do campo, que o manda para a «solitária», se o encontra. E acrescenta: se formos vestindo e despindo o uniforme, a bandeira sobe e ganhamos 50 pontos de cada vez. Em contrapartida, se formos a fugir, não é aconselhável levar o uniforme vestido, para não sermos mortos como espiões. Refere o uso da lanterna nos túneis, o uso destes para esconder objectos, as encomendas da Cruz Vermelha e outros pormenores que já aqui demos, pelo que nos parece melhor não os repetir por agora.

(Quanto às *dicas* que mandaste do *Ace* também já aqui as demos recentemente e os *pokes* vão mais adiante).

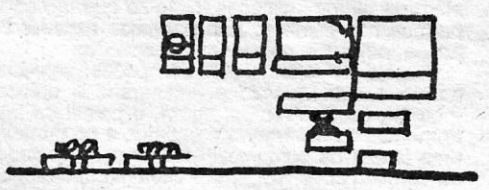
Sobre *The Great Escape* escreveram ainda *João Carlos, Pedro Luís* e *João Alexandre* (as vossas dúvidas devem estar já satisfeitas com o que demos entretanto), *Nuno Manuel Vitoriano* (que pensa servir a «tablete de chocolate» do pacote da Cruz Vermelha para subornar um prisioneiro), *José Manuel Henriques Mendes* e *Luís Miguel Martins Nunes* (que informam usar-se a chave verde para abrir a porta das ferramentas e esclarecem que a «tablete» é dinheiro, que serve para os nossos companheiros distraírem os guardas, ao passo que o veneno é dado aos cães), e ainda *Mário Rui Medina Silva,* do Barreiro, que fica por esta forma a saber que deverá usar a pá para desobstruir o túnel.

Avançar em *Cobra*

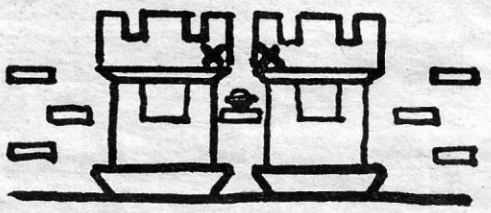
Dicas para *Cobra* enviaram *João Carlos, Pedro Luís* e o *João Alexandre,* de forma a passar os três primeiros níveis, e sugerem que se faça o seguinte:



Para passar o primeiro nível, coloquem o boneco num dos dois locais assinalados com «X», fiquem abaixados e permaneçam aí até que, com cabeçadas, matem todos os inimigos que aparecem, e tendo sempre cuidado com os mísseis.



Para passar o segundo nível, colocar também o boneco num dos locais assinalados por «X» e proceder como no «écran» anterior.



Para passar o terceiro nível, quando o boneco aparece, devem saltar logo continuamente na vertical, até ficaram ao nível do topo que se encontra à direita e seguirem ao longo do mesmo, «comendo» os dois *hamburgers.* Mal apanhem o último destes (imortalidade temporária), devem atirar-se para baixo, seguindo depois em frente até ao sítio marcado pelo «X». Manter o boneco abaixado e fazer como no primeiro nível. Depois recolher todas as armas do três níveis, sendo a metralhadora a última (neste 3.º nível), e matar o anão armado de metralhadora.

Estes leitores gostariam, por seu lado, do máximo de *dicas* sobre *Movie* (já demos muitas, notem) e talvez seja altura de alguém mandar a solução do jogo. Certo? Quanto ao mapa que enviaram, não está publicável.

Dicas várias

Pedro Miguel Ribeiro Venâncio, de 14 anos, mandou material com interesse e começamos com as dicas sobre *FLINTSTONES.* A acção passa-se na altura em que a cidade de *Fred* e *Wilma* (que ainda não haviam casado) se encontra em construção e o objectivo é construir a nossa casa, se possível antes dos vizinhos, e convencer *Wilma* a ir morar para lá. No início do jogo, o nosso personagem (*Fred*), encontra-se num terreno onde deverá ser connstruída a sua casa (*home*), para o que é necessário limpá-lo de todas as pedras pequenas, as quais são despejadas no poço (*tip*).

Depois, para levantar as paredes, basta largar as pedras grandes e então será necessário encontrar o carro, para carregar as pedras que se encontram em locais mais distantes. Após ter levantado as paredes, precisará de ajuda para fazer o telhado, pelo que terá de trabalhar na pedreira. Com o dinheiro que ganhar, poderá alugar um dinossauro e usá-lo como escada.

De vez em quando, *Fred* necessita de se encontrar com *Wilma,* para ganhar energia e o amor que esta sente por ele aumenta em proporção com a casa. Um coração bem cheio indicará quando ela está pronta a mudar-se. Se conseguir realizar todas as tarefas, antes da cidade estar concluída, *Fred* ganhará um bónus. Para mudar de nível (reparem no tamanho do muro de pedra), dirige-se *Fred* para um canto e move-se diagonalmente para a frente.

EXPLODING FIST: Para ajudar leitores que não conheçam as teclas, envia esta relação: Tecla «1» para começar; «1-Z» — Pontapé para baixo (esquerdo); «1-Q» — Pontapé de costas; «1-E» — Pontapé de lado; «W» — Salto; «X-D» — Soco na barriga; «Z» — Mortal (esquerda) para trás; «1-A» — Pontapé à meia volta; «D» — Direita; «1-X» — Pontapé para baixo (direita); «1-D» – Pontapé de frente; «1-C» — Pontapé no joelho; «E» — Soco; «1-W» — Pontapé no ar; e «Q» — Mortal (direita) para a frente.

Por seu lado, pede ajuda para *Monty on the Run, The Inferno* (como passar o 4.º círculo?), *Herbert's Dummy Run* (vidas infinitas), *The Very Big Cave Adventure, Robin of Sherwood* (Como sair da masmorra?) *The Giant's Revenge* e *Hampstead.*

E para terminar esta série, respostas a dois leitores. *Bruno Miguel Oliveira Martins,* do Cacém, mandou umas *dicas* um pouco confusas sobre *Biggles,* um mapa muito colorido, mas que não dá para publicar e pede ajudas para *TT Racer, Bounty Bob Strikes Back, Tantalus, Jack the Nipper.*

João Pedro Nogueira, da Amadora, tinha dúvidas sobre *The Fourth Protocol,* muitas das quais foram já esclarecidas, mas sempre se adianta alguma coisa: quando *Bracton* telefonar, manda-o seguir *a ele* e, quando tiveres o relatório, telefona à *Medical Security* e diz o que soubeste; os *Papers* (1 a 5) dão-te a indicação das pessoas a quem foram distribuídos e, tal como dissemos na semana passada, deves observar quem teve acesso a todos e, ainda por cima, a fotocopiadoras.

Vidas infinitas

E entramos, por fim, na zona de *pokes,* começando com duas das rotinas enviadas por *João António Rodrigues da Silva*:

```
— 1942
1Ø CLEAR 64999
2Ø PRINT AT 21,8; «Comece 1942»
3Ø PRINT Ø,Ø: INK 7: LOAD " "CODE
4Ø POKE 65332,24Ø: POKE 65333,255
5Ø RESTORE
6Ø FOR i =6552Ø TO 65527
7Ø READ a: POKE i,a
8Ø NEXT i
9Ø RANDOMIZE USR 65288
1ØØØ DATA 62, 33, 5Ø, 247
1Ø1Ø DATA 2Ø4, 195, 47, 2Ø4
```


PASSAR DAS MARCAS

TODOS nós sabemos, e de um modo ou outro acabamos por tornar-nos um pouco cúmplices dessa situação, que praticamente todos os programas vendidos em Portugal são «piratеados» das edições originais, mas a situação está, de facto, a *passar das marcas,* como soe dizer-se.

A «pirataria» tem os seus aspectos «simpáticos» para os jovens que são maioritariamente compradores de jogos de computador. Por importâncias insignificantes adquirem programas que, na origem — ou até na vizinha Espanha, onde tudo é comercializado legalmente e com *copyright* —, custam centenas de escudos ou quase 2 contos. A contrapartida é que não é, de forma alguma, simpática...

Tudo isto tem os seus custos. Em Inglaterra, os jogos são vendidos com pormenorizadas instruções e em atraentes embalagens, enquanto, entre nós, se recebe uma cassete, por vezes sem capa (ou com capa fotocopiada) e instruções, nem vê-las! Estas são quase dispensáveis nalguns jogos, mas que dizer, por exemplo, daqueles que são postos à venda sem a mínima indicação e que exigem a utilização de numerosas teclas de comando, para já não falar da informação sobre os seus objectivos?

Casos recentes e escandalosos são, por exemplo, o simulador do HARRIER e o jogo SILENT SERVICE, impossíveis de jogar sem os inúmeros comandos necessários, e que são vendidos de uma forma que constitui uma autêntica vigarice para o infeliz utilizador que os adquira — e que fica com uma cassete inútil, a menos que consiga obter de outra forma as informações necessárias.

A falta de escrúpulos, de facto, passa das marcas, e deve ser denunciada. Por comodidade, ou para ganharem mais uns escudos na «poupança» de fotocópias, a maioria dos vendedores já nem estas fornecem. E se a situação em Lisboa já é má, na província, então, nem se imagina! Muitos vendedores já ganham o suficiente com a «pirataria» e à custa de todos os que a suportam, para que lhes seja permitido levarem a desonestidade ainda mais longe.

AMSTRAD PC

ENTREGA IMEDIATA

A Segurança

Garantia TRIUDUS

Contacte o nosso Departamento Profissional:

Praça Olegário Mariano, n.º 1 - 2.º Dto.
Telefs.: 83 31 81 / 83 23 98
(À Av. Almirante Reis)

Ou as nossas lojas:

C. Com. Amoreiras
C. Com. Fonte Nova (Benfica)
C. Com. Alvalade
C. Com. Terminal

CÓSMICO CENTRO

Comércio de Electrónica, Lda.
Rua Pascoal de Melo, 81 - Loja 16
Centro Comercial A. C. Santos
1000 Lisboa - Tel. 52 47 56

LISTA DE PREÇOS DE HARDWARE

800XL+FLOPPY DISK DRIVE	50 000$00
800XL+FLOPPY DISK DRIVE+PRINTER	89 900$00
130XE+FLOPPY DISK DRIVE	69 900$00
FLOPPY DISK DRIVE 1050	39 900$00
PRINTER 1029	41 300$00
ADMATE DP-130	59 000$00
ADMATE 80LQ	45 000$00

DEMONSTRAÇÕES DE MATERIAL E PROGRAMAS PROFISSIONAIS
ÀS QUARTAS E SÁBADOS DAS 15 ÀS 19 HORAS

FLINTSTONES

"A YABBA DABBA DOO A"

Burger Bar		Casa			Bronto Gas		Casa
Casa		Casa				Office Dino Mire	
	Casa			Home	Tip	Casa	Health Club
Bowls		1	Casa				Casa
	Drive In		Casa			Rock Quarry	

1 - Lugar em que se encontra inicialmente o carro

Mapa por Pedro Miguel R. Venâncio

— GLIDER RIDER
2Ø CLEAR 24570: LOAD " "SCREE$: LOAD " "CODE
3Ø POKE 34391,Ø
4Ø POKE 34973,Ø
5Ø POKE 34818,Ø
6Ø POKE 37441,Ø
7Ø RANDOMIZE USR 24579

Carlos Sérgio Quintino, de Silves, mandou muita coisa, de que aproveitamos:

— BATMAN
1Ø CLEAR 65535
2Ø POKE 367982Ø: RANDOMIZE USR 25984

— RASPUTIN
1Ø CLEAR 25ØØØ
2Ø POKE 43976,Ø: POKE 33428,Ø: POKE 33527,Ø

— PENTAGRAN
1Ø CLEAR 26Ø44
2Ø POKE 49917,182
3Ø PRINT USR 26Ø64

— SPY US. SPY — POKE 79146,83

— SAI COMBAT — golpes infalíveis premindo simultaneamente BREACK e P

Este leitor quer trocar jogos e correspondência. Escrevam-lhe para: Rua D. Nobre de Oliveira, 15, 2.º-Esq. — 8300 Silves.

Ricardo José, de Queluz, mandou também alguns *pokes*:

— ZAXXON — POKE 48825,255
— MIKIE — POKE 4Ø554,62
— NIGHTSHADE — POKE 53442,Ø (vidas infinitas); POKE 58Ø56,Ø (passar paredes); POKE 511Ø5,Ø (passar monstros, mas sem apanhar objectos).

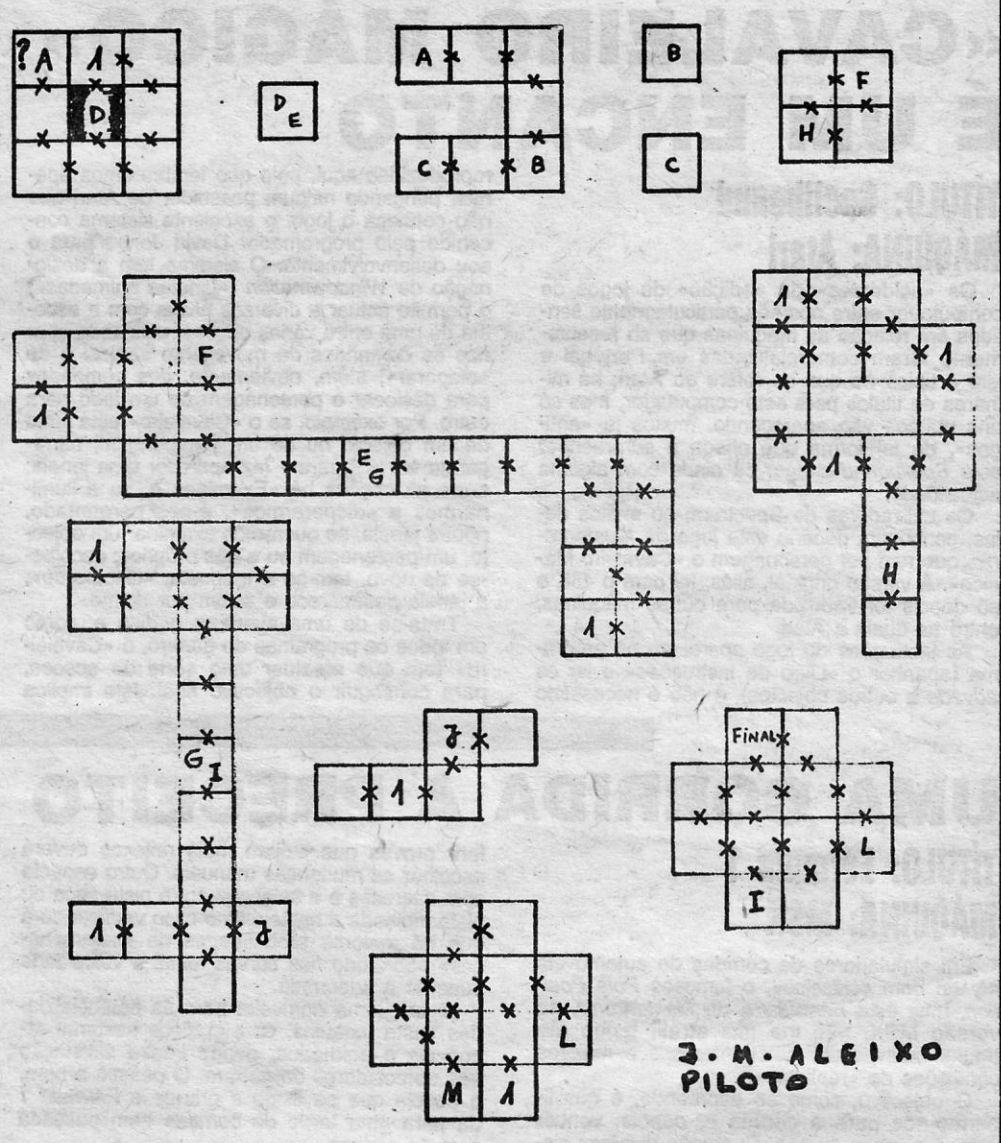
Também ele quer troca de correspondência para a Av. de St.º António, 32-A, Tercena — 2745 Queluz.

Finalmente, *Luís Filipe Tomé,* da Parede, manda uma rotina para:

— GUNFRIGHT
1Ø PAPER Ø: INK Ø: BORDER Ø: CLS
2Ø FOR F=Ø TO 5: PRINT AT 18,Ø; IF f=3 THEN PRINT USR 24576
3Ø LOAD " "CODE: NEXT F
4Ø POKE 23446,2Ø1: POKE 47919,Ø: POKE 4792Ø,Ø: PRINT USR 23424
5Ø POKE 23446,33: POKE 42355,Ø
6Ø POKE 46344,Ø: POKE 48464,Ø: POKE 48544,Ø: POKE 49745,Ø
7Ø POKE 43163,255
8Ø POKE 43154,Ø: POKE 92Ø82,3
9Ø PRINT USR 23446

Esta rotina tem várias vantagens, diz, a maior das quais será os pistoleiros «perderem» a mão quando tentam disparar contra o xerife!

NEXOR



Dúvidas em *Nexor*

Fechamos a secção hoje com as dúvidas, acompanhadas por mapa, do nosso já conhecido leitor *José Manuel Aleixo Piloto,* de Lisboa.

Ele manda um mapa incompleto de *Nexor* e gostaria de o completar. Julga ele que os quartos que faltam são obtidos através do elevador na sala marcada com «?». Será assim? E isto porque não sabe como atingir o elevador e acha que o último objecto que lhe falta tem acesso por essa via.

Quanto ao seu mapa, os algarismos «1» indicam quartos onde há objectos a apanhar; as letras representam salas onde há elevadores, fazendo-se o transporte entre salas com a mesma letra. O princípio é no quarto sombreado com o elevador «D».

Venham as respostas. Até para a semana e bons jogos, entretanto.

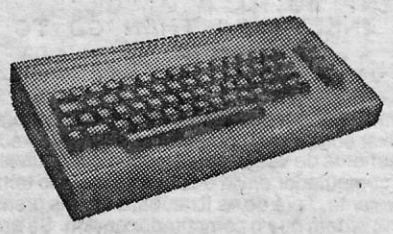
Top «A Capital»

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **Cobra**
2.º — **Uridium**
3.º — **Scooby Doo**
4.º — **Light Force**
5.º — **Great Escape**
6.º — **Space Harrier**
7.º — **Astérix**
8.º — **Tarzan**
9.º — **Top Gun**
10.º — **Green Barrett**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudos, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

commodore



SOFT CLUB

Temos para entrega imediata computadores e periféricos

Mais de 500 títulos disponíveis em cassete e disco

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES

(Continuamos com toda a gama SPECTRUM e ATARI)

◇◇◇ ◇◇◇

SOFT CLUB

CENTRO COMERCIAL I. M. — Loja 00

Rua Latino Coelho, 12 A/B — 1000 LISBOA
(Perto do Hotel Sheraton)

Spectrum Center
MICROINFORMÁTICA

COMPUTADORES — I. V. A. INCLUÍDO

★ ZX SPECTRUM 48 K ..... 15 500$00
★ ZX SPECTRUM + 2 ..... 37 500$00
★ ZX SPECTRUM + 2 c/ Monitor ..... 49 500$00
★ ZX SPECTRUM + 2 c/ Monitor + Impressora 69 900$00

• JOGOS SPECTRUM

COMMODORE	ATARI	TIMEX
64	800 XL	TC 2048
64 C	130 XE	TC 2068
128	520 STM	FDD 3000
	1040 STF	

AMSTRAD — PCW 8256 c/ impressora
PCW 8512 c/ impressora
PC 1512 - SD • PC 1512 - DD
PC 1512 - HD 10 • PC 1512 - HD 20

CONSULTE A NOSSA ÚLTIMA OFERTA
SOFTWARE PROFISSIONAL DE GESTÃO
E APLICAÇÕES VERTICAIS

DEMONSTRAÇÕES DIÁRIAS ☎ 63 78 64 (Marcações)
PREÇOS ESPECIAIS P/ REVENDA E EMPRESAS ☎ 64 55 28

— CONSUMÍVEIS —
• DISKETES
AMSOFT 3" CF 2
PANASONIL 3" CF 2
MAXEL 3" CF 2
AMSOFT 3" CF 2 DD
FUJI 3,5"
BASF 3,5"
PANASONIC 3,5"
FUJI 5,25"
BASF 5,25"
DYSAN 5,25"
SKC 5,25"
UNICAN 5,25"
FUJI 8"
BASF 8"
• CAIXAS P/ARQUIVO
DISKETES
3" 20
3,5" 35
5,25" 15/30/80
C/ CHAVE
• CASSETES
VÍDEO
ÁUDIO
• PAPEL IMPRESSORA
BRANCO
ZEBRADO
VÁRIOS FORMATOS
• FITAS E CASSETES P/ IMPRES. E MÁQ. ESCREVER
EPSON
BROTHER
SEIKOSHA
PANASONIC
ETC.
• INTERFACES
• CABOS DE LIGAÇÃO
• MODEMS

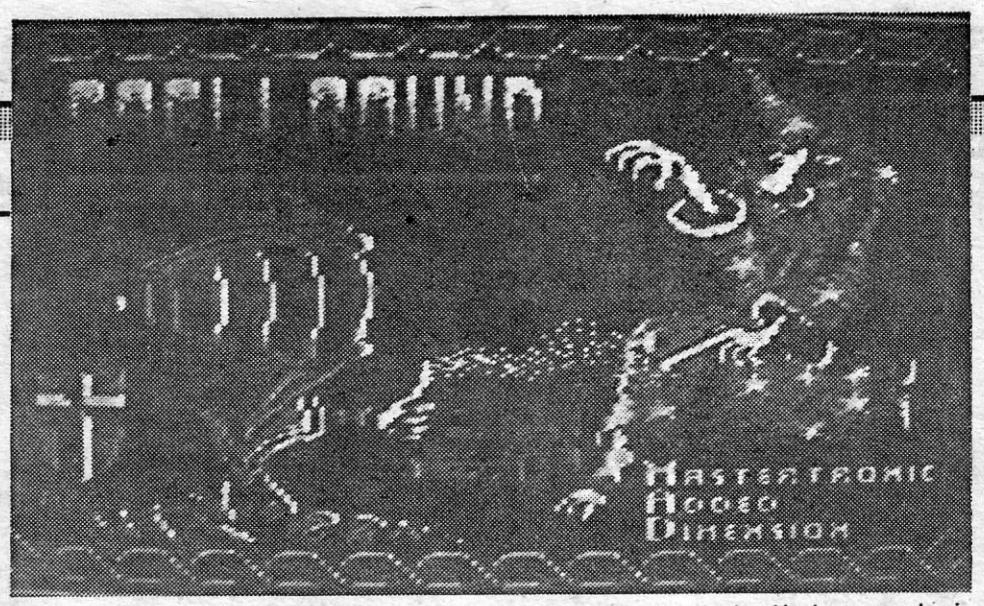
MALHO & FREIRE, LDA. — Rua Luis de Camões, 35-B (Santo Amaro) ☎ 637864
MALHUS - INFORMÁTICA — Rua Joaquim Paço de Arcos, 9-A (Benfica) ☎ 7143159
ALFA MICRO — Rua Pedro Ivo, 12 (junto ao cinema Vox)

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Jogos Atari e MSX

«CAVALEIRO MÁGICO» É UM ENCANTO



TÍTULO: Spellbound
MÁQUINA: Atari

Os «acidentes» da «edição» de jogos de computador entre nós são particularmente sentidos em relação às máquinas que só recentemente foram comercializadas em Portugal e isto é típico no que se refere ao Atari: há milhares de títulos para este computador, mas só uns poucos vão aparecendo, muitos já «antigos», de tal forma que chega a surpreender este *Spellbound* chegar cá ainda com alguma actualidade.

Os utilizadores de Spectrum, ou muitos deles, conhecem decerto este jogo da *Mastertronic,* que tem por personagem o «Cavaleiro Mágico». A versão original, aliás, foi para o 48K e só depois foi traduzida para outras máquinas, entre as quais a Atari.

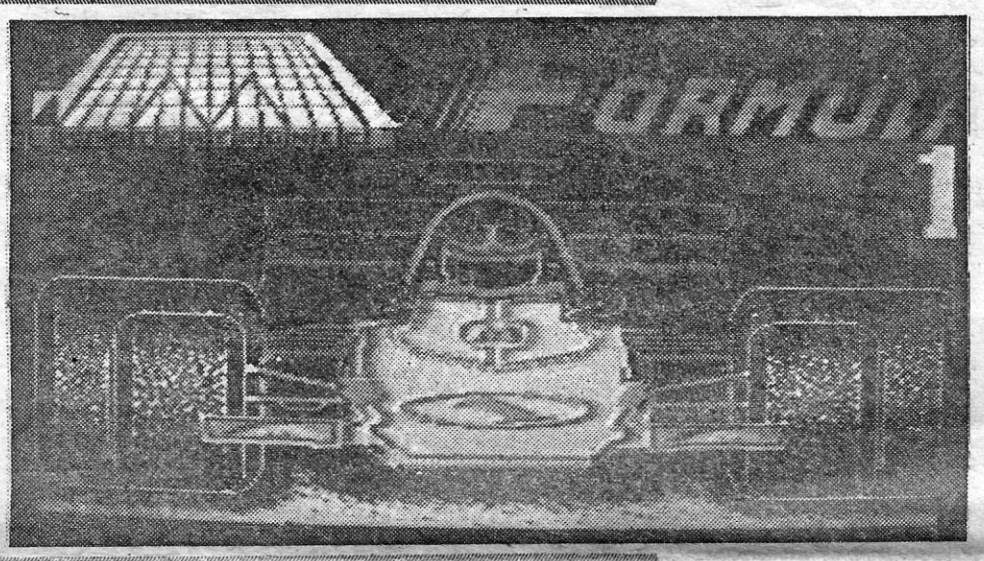
As instruções do jogo aparecem no programa (apanhar o «Livro de Instruções» e ler os *adverts* e outros objectos), e não é necessário reproduzi-las aqui, pelo que lembraremos apenas, pensando nalgum possuidor de Atari que não conheça o jogo, o excelente sistema concebido pelo programador David Jones para o seu desenvolvimento. O sistema tem a designação de *Windowmation* («janelas animadas») e permite actuar a diversos níveis com a escolha de uma entre várias opções, utilizando apenas os comandos de movimento vertical e de «disparar», além, obviamente, dos comandos para deslocar o personagem de um lado para outro. Por exemplo, se o «Cavaleiro» está junto de um objecto ou de um personagem, carregando em «disparar» faz aparecer uma janela; entre as opções há «Examine» e, se a iluminarmos e «dispararmos», é-nos perguntado, noutra janela, se queremos examinar um objecto, um personagem ou a nós próprios; escolhe-se de novo, tem-se a resposta, «dispara-se», a janela desaparece e assim por diante.

Trata-se de uma aventura gráfica e, como em todos os programas do género, o «Cavaleiro» tem que efectuar uma série de acções, para conseguir o objectivo final. Isto implica apanhar e usar objectos, «lê-los», dá-los a outros personagens, fazer actuar esses personagens, etc., além de necessitar de manter a sua própria energia e a dos outros. Alguns problemas são simples de resolver e não é preciso pensar muito para saber o motivo por que o «Cavaleiro» acaba por «morrer» na sala escura à esquerda do ponto de partida; precisa de luz, claro, e a lâmpada, na galeria de vasos, na última sala à direita, é a resposta. Também é óbvio que a varinha mágica no jardim do telhado tem as suas vantagens, mas outros objectos são de uso menos evidente, assim como é preciso pensar um bom bocado para saber quais os feitiços mais desejáveis para cada situação em que se levanta essa necessidade.

A versão Atari é boa, com gráficos bastante grandes e boa facilidade de comando, mas temos aqui um caso em que nada acrescentou à do Spectrum, inclusive no colorido: Quanto ao interese, mantém exactamente o mesmo que fez de *Spellbound* um dos melhores jogos de 1985.

GÉNERO: Aventura/acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10:): 9
CONSELHO: A não perder

UMA CORRIDA A PRECEITO



TÍTULO: Fórmula 1
MÁQUINA: MSX

Em simuladores de corridas de automóveis há um bom «clássico», o famosos *Pole Position,* mas este *Fórmula 1,* da *Mastertronic,* na versão MSX, não lhe fica atrás, tendo até aguns motivos de maior interesse e maiores condições de «realismo».

O objectivo, como se depreende, é qualificarmo-nos para a corrida e, depois, vencer esta, e o menu de opções propõe diversas pistas para o efeito, mas o melhor nem sequer é isso. Com efeito, temos outras escolhas, uma das quais seria dispensável, em termos de simulação real, ou seja, podermos usar mudanças automáticas no nosso carro. Quem quiser facilitar a corrida, pode usá-la, mas quem preferir provas que exijam mais reflexos deverá escolher as mudanças manuais. Outro aspecto com interesse é a selecção entre pista seca ou pista molhada e neste último caso verificar-se-á que há maiores probalidades de «estampanços» sobretudo nas curvas feitas a velocidade superior à adequada.

O programa aproveita bem as potencialidades desta máquina, com gráficos bastante razoáveis e animados, dando inteira satisfação aos apreciadores do género. O desafio é bom, a perícia que se exige é grande e *Fórmula 1* dá para uma tarde de corridas bem passada com os amigos.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A comprar

Linha a linha...

É de louvar a todos os títulos a «produção» de *Arlindo Jorge Monteiro Melo,* do Feijó, Almada, que tem sido o principal colaborador desta secção, enviando uma série de programas de bastante interesse. Hoje, é uma vez mais, ele «domina a cena», e abrimos com um programa que permite desenhar um estandarte português:

```
  5 REM ESTANDARTE PORTUGUÊS
 1Ø REM «A CAPITAL» — 1986, Arlindo Melo
 2Ø BORDER Ø: PAPER Ø: INK 9: BRIGHT 1: FLASH Ø:
    OVER Ø: INVERSE Ø: CLS
 3Ø LET o$=«(32 espaços)»
 4Ø REM DEFINIR CARACTERES
 45 RESTORE
 50 FOR n=USR «a» TO USR «h»+7
 6Ø READ a: POKE n,a: NEXT n
 7Ø DATA 255, 231, 195, 195, 231, 254, 252, 252
 8Ø DATA 255, 231, 195, 195, 231, 127, 63, 63
 9Ø DATA 254, 231, 195, 195, 1Ø3, 127, 63, 31
1ØØ DATA 127, 231, 195, 195, 23Ø, 254, 252, 248
11Ø DATA 96, 12Ø, 111, 1Ø7, 1Ø7, 111, 12Ø, 96
12Ø DATA 3Ø, 56, 254, 252, 62, 254, 56, 3Ø
13Ø DATA 135, 135, 135, 2Ø7, 255, 127, 59, 1
14Ø DATA 225, 225, 225, 243, 255, 254, 22Ø, 128
15Ø REM
2ØØ REM estandarte
21Ø FOR n=4 TO 15: PRINT AT n,1Ø; PAPER 7; INK 5; o$
    (TO 12): NEXT n: FOR n=6 TO 12 STEP 3: PRINT AT
    n,15; PAPER 7; INK 5; «AB»; AT n+1,15; «CD»: NEXT
    n: REM AS LETRAS ENTRE AS ASPAS SÃO EM
    MODO GRÁFICO
22Ø PRINT AT 14,11; PAPER 7; «EFEFGHEFEF«: REM
    AS LETRAS EFGH SÃO EM MODO GRÁFICO
23Ø FOR y=Ø TO 7: FOR x=Ø TO 79
24Ø IF POINT (88+x,y+56)=1 THEN PLOT 167-x, 128+
    (7-y): IF x<32 THE N PLOT y+16Ø,x+64: PLOT
    y+16Ø,x+96: PLOT 88+y,127—x: PLOT 88+y,95-x
25Ø INK 8: NEXT x: NEXT y: PRINT AT 9,11; « »; AT
    1Ø,11; « »; AT 9,2Ø; « »
26Ø FOR y=Ø TO 7: FOR x=Ø TO 15
27Ø IF POINT (12Ø+x,y+56)=1 THEN PLOT 167-y,x+88:
    PLOT 88+y,x+88
28Ø NEXT x: NEXT y
29Ø FOR y=Ø TO 15: FOR x=Ø TO 15
3ØØ IF POINT (12Ø+x,79-y)=1 THEN PLOT 159-y, 1Ø3-x:
    PLOT 96+y, 103-x
31Ø NEXT x: NEXT y
32Ø OVER 1: PRINT AT 5,11; PAPER 2; INK 6; o$( TO 4);
    INK 4; o$( TO 2); INK 6; o$( TO 4); AT 14,11; o$( TO
    4); INK 4; o$( TO 2); INK 6; o$( TO 4)
33Ø FOR n=6 TO 13: PRINT AT n,11; INK (6 AND n<>9
    AND n<>1Ø)+(4 AND (n=9 OR n=1Ø); PAPER 2;
    « »; AT n,2Ø; « »: NEXT n
34Ø OVER Ø: INK 5: PLOT 87,55: DRAW 81,Ø: DRAW
    Ø,81: DRAW -81,Ø: DRAW Ø,-81
35Ø INK 5: PLOT 79,47: DRAW 96,Ø: DRAW Ø,96: DRAW
    -96,Ø: DRAW Ø,-96: PAPER 7: PLOT 96,64: DRAW
    63,0: DRAW 0,63: DRAW -63,0: DRAW 0,—63
36Ø PAPER Ø: INK 5: PLOT 175,Ø: DRAW Ø,159: DRAW -
    -8,Ø DRAW Ø,9: DRAW 25,Ø: DRAW Ø,-9: DRAW -
    -8,Ø: DRAW Ø,-159
37Ø INK 3: FOR n=Ø TO 167: PLOT 176-(8 AND
    n>159),n: DRAW 7+(16 AND n>159),Ø
38Ø NEXT n: INK 7
```

Teste audiovisual

```
  1 REM MEMORIA AUDIOVISUAL
    DEZ 85 ARLINDO MELO
  2 LET p=Ø
 10 REM teste audovisual
 20 BORDER Ø: PAPER Ø: INK 7: F
LASH Ø: BRIGHT 1: INVERSE Ø: OVE
R Ø: CLS
 30 REM visor
 40 PRINT INK 9;AT 5,14; PAPER
2;"1  ";AT 7,10; PAPER 3;"2  ";A
T 7,18; PAPER 4;"3  ";AT 9,10; P
APER 5;"4  ";AT 9,18; PAPER 6;"5
  ";AT 11,14; PAPER 7;"6  "
 100 REM memorizador
 110 LET t=1: DIM m(1000)
 120 PRINT AT 21,Ø;"                "
: FOR n=1 TO t
 130 LET a=INT (RND*6)+2
 140 PRINT AT (5 AND a=2)+(7 AND
  (a=3 OR a=4))+(9 AND (a=5 OR a=
6))+(11 AND a=7),(14 AND (a=2 OR
 a=7))+(10 AND (a=3 OR a=5))+(18
 AND (a=4 OR a=6)); INK 8; PAPER
 8; OVER 1; FLASH 1;"  "
 150 LET m(n)=a: BEEP 1,a
 160 PRINT AT (5 AND a=2)+(7 AND
  (a=3 OR a=4))+(9 AND (a=5 OR a=
6))+(11 AND a=7),(14 AND (a=2 OR
 a=7))+(10 AND (a=3 OR a=5))+(18
 AND (a=4 OR a=6)); INK 8; PAPER
 8; OVER 1; FLASH Ø;"  "
 170 NEXT n
 180 REM verificacao
 190 FOR n=1 TO t
 200 FOR q=50 TO Ø STEP -1: PRIN
T AT Ø,Ø;"Tempo=";q;"  "
 210 LET a$=INKEY$: IF a$="" THE
N NEXT q
 220 IF a$<"1" OR a$>"6" THEN GO
 TO 1000
 225 LET a=VAL a$+1: PRINT AT (5
 AND a=2)+(7 AND (a=3 OR a=4))+(
9 AND (a=5 OR a=6))+(11 AND a=7)
,(14 AND (a=2 OR a=7))+(10 AND (
a=3 OR a=5))+(18 AND (a=4 OR a=6
)); INK 8; PAPER 8; OVER 1; FLAS
H 1;"  "
 230 IF a<>m(n) THEN GO TO 1000
 235 BEEP 1,a
 236 LET a=VAL a$+1: PRINT AT (5
 AND a=2)+(7 AND (a=3 OR a=4))+(
9 AND (a=5 OR a=6))+(11 AND a=7)
,(14 AND (a=2 OR a=7))+(10 AND (
a=3 OR a=5))+(18 AND (a=4 OR a=6
)); INK 8; PAPER 8; OVER 1; FLAS
H Ø;"  "
 240 LET p=p+1: NEXT n: PRINT AT
 21,Ø;"Certo": BEEP 1,50
 250 LET t=t+1: GO TO 120
1000 BEEP 1,-10: PRINT AT 21,Ø;"
Pontos=";p
1010 PRINT AT 20,Ø;"Prima uma te
cla para confirmacao"
1020 IF INKEY$="" THEN GO TO 102
Ø

1030 FOR n=1 TO t
1040 LET a=m(n)
1100 PRINT AT (5 AND a=2)+(7 AND
  (a=3 OR a=4))+(9 AND (a=5 OR a=
6))+(11 AND a=7),(14 AND (a=2 OR
 a=7))+(10 AND (a=3 OR a=5))+(18
 AND (a=4 OR a=6)); INK 8; PAPER
 8; OVER 1; FLASH 1;"  "
1105 BEEP 1,a
1110 PRINT AT (5 AND a=2)+(7 AND
  (a=3 OR a=4))+(9 AND (a=5 OR a=
6))+(11 AND a=7),(14 AND (a=2 OR
 a=7))+(10 AND (a=3 OR a=5))+(18
 AND (a=4 OR a=6)); INK 8; PAPER
 8; OVER 1; FLASH Ø;"  "
1120 NEXT n
1130 PRINT #Ø;AT Ø,Ø;"OK"
1140 IF INKEY$="" THEN GO TO 114
Ø

115Ø RUN
```

Este programa, também de Arlindo, é um jogo de memória, cujo objectivo é fixar sons que o computador envia. No «écran» aparecem seis números de várias cores e cada cor equivale a um som. Portanto, o computador envia o som e ao mesmo tempo indica a cor equivalente. Terá de as fixar, para depois premir as teclas pela mesma ordem que o computador enviou. Se errar o computador diz-lhe a sequência correcta. No início terá de fixar um som, depois dois, três, ... etc.. Se errar uma vez perde todos os pontos.

Fazer um urso

Jorge e *João Paulo*, de Lisboa, mandaram algumas pequenas rotinas, de que escolhemos esta:

```
 1Ø OVEN 1
 2Ø PLOT 145,12: DRAW 6Ø, 6Ø, 51 ↑ 4
 3Ø PLOT 138,61: DRAW 3Ø, 3Ø, 51 ↑ 4
 4Ø PLOT 63, 96: DRAW 25, 25, 51 ↑ 4
 5Ø PLOT 2Ø9, 96: DRAW 25, 25, 51 ↑ 4
 6Ø OVER Ø: INK 7
 7Ø FOR n=1 TO 8: CIRCLE 1Ø4, 128, n: BEEP ØØ5, n:
    CIRCLE 15Ø, 128, n
 8Ø NEXT n
```

NOTA: Uma das condições (e única, de facto) desta secção é que os programas sejam originais.